

KEMAMPUAN PROBLEM SOLVING PADA ANAK USIA DINI MELALUI BERMAIN POLA (PATTERN) DI PAUD ARRASYID KAJHU KECAMATAN BAITUSSALAM, ACEH BESAR

Adelfa Yuriansa

Universitas Pendidikan Indonesia

Abstrak

Salah satu kemampuan yang harus dikembangkan sejak usia dini adalah kemampuan problem solving. Dengan kemampuan ini anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir dalam pemecahan masalah. Kemampuan problem solving ini bertujuan untuk mengatasi suatu persoalan mereka dalam mengatasi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan problem solving berkaitan dengan bagaimana anak berpikir, memahami, mengingat, kemampuan memecahkan masalah dan membuat suatu keputusan. Fokus dalam penelitian ini adalah analisis kemampuan problem solving anak dalam bermain pola. Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan problem solving anak usia dini. Desain Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian kualitatif dengan metode studi kasus. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dan wawancara. Teknik analisis data menggunakan analisis desain tematik pengumpulan data, seleksi data, menyajikan, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan problem solving pada anak usia dini melalui bermain pola yaitu bermain pola warna anak sudah mampu mengamati, bereksperimen, membandingkan, dan mengkomunikasi kepada guru dan teman sebaya ketika terjadi sebuah permasalahan yang dihadapi pada saat bermain. Rekomendasi untuk guru dalam kemampuan problem solving pada anak, guru menciptakan media yang menarik untuk anak sehingga pembelajaran di kelas jadi lebih efektif dan anak merasa lebih tertarik ketika mengikuti pembelajaran, guru harus menciptakan situasi yang dapat meningkatkan sikap, minat, dan motivasi. Guru hendaknya mampu menciptakan strategi pembelajaran agar anak tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Kata kunci: *Kemampuan Problem Solving, Bermain Pola (Pattern), Anak Usia Dini*

Pendahuluan

Anak Usia Dini berumur 0-6 tahun merupakan salah satu individu yang mengalami proses perkembangan dan pertumbuhan yang cepat, pendidik dan orang tua sudah semestinya memberikan stimulasi atau rangsangan kepada anak untuk memasuki pendidikan selanjutnya. Pada masa usia emas (*golden age*) sebaiknya kita tanamkan pendidikan yang tepat. Pendidikan tidak hanya berfungsi untuk memberikan pengalaman saja, tapi yang lebih penting yaitu memberikan stimulus proses pembelajaran yang tepat. Uraian di atas menjelaskan sangat penting sehingga pada tahap ini dibutuhkan kesadaran bagi semua pihak agar keberhasilan PAUD tercapai dengan baik. Masa *golden age* ini merupakan masa kritis pada tahap kehidupan manusia, sehingga menentukan perkembangan selanjutnya. Memahami permasalahan dan tantangan yang dihadapi anak, maka orang tua maupun guru harus paham dan mengerti setiap perubahan yang dialami oleh anak.

Aspek perkembangan anak usia dini meliputi agama-moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Dari ke enam aspek tersebut salah satu perkembangan yang perlu diperhatikan pendidik maupun orang tua yaitu aspek kognitif. Gardner (Utami, 2017) mengemukakan kognitif atau intelegensi merupakan pemikiran yang digunakan dengan baik

dan cepat oleh seseorang untuk mengatasi kondisi dan memecahkan masalah tersebut. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2015) mengatakan ada tiga aspek kognitif yaitu belajar dan pemecahan masalah, yaitu kemampuan pemecahan masalah yang paling sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Kedua, berpikir logis, di mana mencakup berbagai perbedaan, berencana, pola, berinisiatif, klasifikasi dan mengenal sebab - akibat. Ketiga berpikir simbolik, di mana seseorang dapat kemampuannya untuk mengenal baik itu konsep-konsep bilangan. Kemampuan kognitif ini dikategorikan yaitu menjadi perkembangan kognitif pengetahuan seseorang tentang sains dan pengetahuan umum, pengetahuan tentang konsep bentuk, warna, pola dan ukuran, konsep huruf dan bilangan, serta pengetahuan tentang lambang bilangan. Piaget (2007) mengatakan perkembangan kognitif itu adalah penggunaan istilah yang tergolong dari suatu pemahaman penangkapan makna, persepsi, imajinasi, penalaran, dan penilaian.

Dari sekian banyak kemampuan kognitif, kemampuan yang harus dikembangkan oleh orang tua maupun pendidik sejak usia dini adalah kemampuan *problem solving*. Kemampuan ini di mana anak dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya maupun kreativitas dalam pemecahan masalah, dan anak masih memerlukan seseorang baik itu pendidik maupun orang dewasa untuk menerapkan di kehidupan sehari-harinya. Menurut Britz (Sanusi, 2020) *problem solving* merupakan suatu pijakan yang

paling pertama yang harus dikembangkan, didorong, dihargai, dan diberikan dorongan kepada anak karena *problem solving* pasti akan ada dalam kehidupan sehari-harinya. Menurut Ahmadi (2005) *Problem solving* adalah proses intelektual pada anak usia dini ketika mereka bertemu dengan suatu masalah dan kemudian muncul pemecahan masalah yang berupa suatu keputusan perbuatan dan pemikiran oleh anak. Apabila anak tidak memiliki solusi atau titik temu maka mereka akan memikirkan kembali dari pertama untuk mendapatkan suatu pemahaman dari problem yang akan dihadapi oleh anak.

Masalah yang dihadapi orang dewasa dan anak sangat tidak sama dan jauh berbeda, tapi anak usia dini juga harus mempunyai kemampuan *problem solving* yang dapat membantu anak dalam menyelesaikan permasalahannya, dan kemampuan anak pun terus berkembang. Kemampuan *problem solving* pada anak usia dini yang bertujuan bertujuan untuk mengatasi persoalan dan permasalahan dalam kehidupan mereka sehari-hari. *Problem solving* tidak hanya mengatasi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari saja, tetapi juga dapat mengeksplorasi anak baik itu mengerjakan tugas di sekolah maupun pada saat di rumah. Kemampuan *problem solving* berbeda-beda pada setiap perkembangan dan sesuai dengan tahapan usianya (Lestari, 2020).

Keterampilan *problem solving* berkaitan proses berpikir anak, bagaimana anak paham dengan dunianya, memahami, kemampuan anak dalam mengingat, memecahkan masalah, dan

membuat suatu keputusan. Kemampuan *problem solving* hal yang utama yang harus diperhatikan dalam diri anak, pada saat anak melakukan proses pembelajaran dan bermain, di mana anak bertemu dengan permasalahan-permasalahan kecil yang mereka pecahkan sendiri dan anak akan menyelesaikan masalah atau tugas yang diberikan oleh gurunya di sekolah. Nadila (2020) *problem solving* memerlukan kesanggupan anak dalam proses berpikir, sekolah dapat mengembangkan kemampuan *problem solving* ini dan memberika materi pembelajaran agar anak dapat berpikir kritis serta dapat memecahkan suatu masalah.

Sesuai dengan karakteristik cara belajarnya, kemampuan *problem solving* pada anak usia dini yaitu dengan kegiatan bermain. Piaget (Bobik, 2016) pentingnya bermain adalah sebuah wahana yang sangat penting bagi anak dalam perkembangan berpikirnya. Bermain suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak usia dini di mana anak dapat mengembangkan kemampuan sosial-emosional, kognitif, fisik motorik, bahasa, dan seni. Bermain suatu kebutuhan yang paling dasar dan penting dimiliki oleh anak usia dini dan anak dapat mengenal lingkungannya (Montolalu, 2006). Setiap anak memiliki keinginan untuk bermain, untuk anak bermain tersebut adalah kebutuhan yang penting untuk belajar mengenal lingkungan. Aktivitas bermain membuat anak merasa senang dan pada saat mereka bermain tanpa disadari di sana mereka menyerap berbagai hal untuk perkembangannya. Yuhariati (2016) menjelaskan bermain

merupakan aktivitas yang dilakukan anak secara terus menerus sehingga memunculkan kebahagiaan dan kepuasan tersendiri pada anak. Melalui kegiatan bermain anak dapat mempelajari dari suatu hal, di mana anak dapat mengenal aturan, bersosialisasi, bekerja sama, toleransi, menata suatu emosi, dan anak dapat menjunjung tinggi sportivitas (Mulyasa, 2014). Latif (2014) dengan bermain anak belajar artinya anak yang belajar adalah anak yang bermain dan sebaliknya anak yang bermain adalah anak yang sedang belajar. Banyaknya variasi dan beragamnya media permainan maka pengetahuan dan pengalaman anak semakin bertambah serta banyaknya hal-hal baru yang mereka temui.

Salah satu permainan yang dapat mengembangkan *problem solving* pada anak usia dini adalah dengan bermain pola. Bermain pola (*patterning*) susunan rangkaian benda-benda, gerakan, bagian-bagian, suara, dan warna yang dapat diulang (Sujiono, 2007). Pembelajaran konsep pola harus disesuaikan dengan tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini. Menurut Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) Nomor 137 tahun 2014, umur 5-6 tahun di mana anak sudah dapat memecahkan suatu *problem* yang sangat sederhana sederhana dalam kehidupan sehari-harinya dengan cara yang mudah dan dapat diterima di lingkungannya, menggolongkan benda berdasarkan warna, dan ukuran, mengenal pola abc-abc, dan mengurutkan suatu benda yang ukurannya dari paling kecil hingga paling besar dan juga sebaliknya. Ada banyak cara untuk

mengenalkan pola pada anak tapi tidak menghilangkan unsur bermain, bahwa yang dapat kita ketahui anak usia dini belajar melalui bermain.

Kemampuan mengenal pola merupakan bentuk logis dari *problem solving* dengan mengenal pola kemampuan berfikir anak dapat berkembang dengan media pembelajaran yang menarik anak mengamati, mengumpulkan dan mengurutkan (Masyithoh, 2015). Misalnya, dalam sehari anak menceritakan rutinitasnya, anak bermain menyusun beberapa benda lebih dari dua kategori baik itu dalam bentuk ukuran, warna, objek lainnya. Contohnya anak menyusun suatu benda berdasarkan warna hijau-biru-kuning, hijau-biru-kuning, atau benda berdasarkan bentuknya bulat-persegi-segi empat, bulat-persegi-segi empat. Begitu juga dengan benda berdasarkan ukuran. Warren dan Cooper (Timbul, 2016) anak dapat bereksplorasi ketika bermain pola dan anak dapat memahami suatu konsep hubungan dan kemampuan berpikir anak berkembang. Konsep pola dapat dikenalkan melalui kegiatan yang sederhana dan menyenangkan sehingga anak dapat memahami konsep pola dengan baik. Anak setiap hari melakukan aktivitas dengan berbagai kegiatan, untuk memecahkan *problem solving* yang sedang anak hadapi biasanya anak akan menemukan kesulitan atas apa yang dialami oleh mereka saat itu juga. Dari kemampuan *problem solving* ini mereka akan memecahkan suatu masalah dan menemukan solusi pada saat kegiatan bermain.

Metode

Desain Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian kualitatif dengan metode studi kasus. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dan wawancara. Teknik analisis data menggunakan analisis desain tematik pengumpulan data, seleksi data, menyajikan, dan penarikan kesimpulan.

Hasil Penelitian

Kemampuan *Problem Solving* pada Anak Usia Dini melalui Bermain

Pada pertemuan ini, anak mampu pada tahap membaca dan berpikir, dimana tahapan ini terdiri dari mengidentifikasi fakta, pertanyaan, dan menentukan tindakan selanjutnya. Kemampuan anak pada tahapan ini, TA sudah bisa berfikir dan membaca dengan ia mengamati warna dan media yang diberikan oleh guru kemudian ia menempel satu persatu kertas berwarna tersebut untuk menjadi pola abc-abc. Pertama TA menempel warna hijau dilanjutkan berwarna biru dan berikutnya kuning, selanjutnya TA menempelkan warna hijau-kuning-biru. Sehingga bentuk polanya hijau-biru-kuning hijau-kuning-biru hijau-biru-kuning kuning-hijau-biru. Sedangkan AH menempelkan hijau-biru-kuning hijau-biru-kuning hijau-biru-kuning hijau-biru-kuning (abc-abc) dan seterusnya. Berikut sedikit percakapan antara TA, AH (anak) dengan Y (guru) :

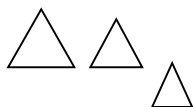
- TA : “Buk, kenapa warna-warna kertas yang saya tempelkan berbeda dengan warna-warna punya bang AH?”
- AH : “iya ya, warna-warna pertama punya TA sudah beraturan, kamu tinggal ikutin warna-warna hijau-biru-kuning lagi mengulangi warna-warna sebelumnya”.
- TA : Kenapa harus warna-warnanya diulangi, saya mau menempelkan warna yang saya suka seperti kuning dulu baru kemudian biru. Hana jeut lage nyan buk? (tidak boleh seperti itu buk?)
- Y : “Bukonhana jeut sayang (bukan tidak boleh sayang), bang TA sudah bagus menempelkan warna-warnanya. Akan tetapi jika bang TA tidak mengulangi warna-warna yang sebelumnya maka tidak berbentuk pola yang beraturan yaitu pola abc-abc”.
- TA : (TA mulai mengamati punya AH dan punya yang dia miliki). “Oh meunan (oh begitu), kenapa punya saya tidak beraturan warnanya? Berarti abang harus mengulangi warna yang pertama lagi yaitu hijau-biru-kuning terus warnanya jadi beraturan selang seling gitu ya buk”.

Pada saat TA menempel pola, dia mengikuti pola warna yang dicontohkan oleh guru yaitu pola abc-abc hijau biru kuning. Setelah menempel pola warna hijau biru kuning TA tidak mengulangi pola yang sebelumnya, TA malah menempel warna yang dia sukai dan warnanya tidak beraturan. Setelah TA melihat punya teman disampingnya TA malah jadi heran dan berpikir mengapa punya temannya dan punya dia malah berbeda. Punya AH malah beraturan, dan mengikuti warna yang sebelumnya diulangi kembali. Setelah TA bertanya kepada guru dan temannya dia berpikir kembali dan mulai paham akan pola warna yang diulangi.

TA mengamati milik teman disampingnya dan mengamati juga warna-warna punya teman sekelasnya, TA mengumpulkan informasi dan bertanya kepada teman dan guru. Setelah mendapatkan informasi dari guru dan temannya, TA mulai paham akan kesalahan warna-warna yang ia tempel sehingga tidak berbentuk pola. dari hasil temuan diatas bahwa TA dapat menempelkan warna-warna tersebut karena ia menanggapi dan memahami sesuatu objek yang di lihat dari teman-temannya dan informasi yang dia dapatkan dari guru dan temannya sehingga TA melakukan tindakan dengan membuat ulang pola tersebut sehingga pola warnanya miliknya berbentuk pola abc-abc.

Kemampuan Anak dalam Mengatasi Permasalahan dalam Bermain Pola

Pada pertemuan ini, anak sudah mampu pada tahap membaca dan berpikir, dimana pada tahapan ini anak dapat mengidentifikasi fakta, pertanyaan, menentukan tindakan dan menentukan *setting*. Pada pengamatan dihari kedua, TA mampu membaca dan berpikir dalam mengamati suatu gambar yang diberikan oleh gurunya, dan kemudian TA menuangkan kedalam bermain pola baloknya dan membuat tema yang sudah ditentukan. Berdasarkan pengamatan, pada tahap bereksplorasi dan merencanakan TA mampu mengorganisasi informasi dengan mengamati bentuk-bentuk pola bangunan yang dibawakan oleh gurunya dan anak melihat berbagai bentuk informasi dan bentuk-bentuk pola balok yang akan dibangun secara langsung. Seperti pada saat anak membuat bangunan rumah dengan bentuk pola lingkaran - segi empat - segitiga, guru menunjukan bentuk balok dengan gambar tersebut, tetapi TA membuat bangunan rumah yang terinspirasi dari rumahnya yang menggunakan bentuk pola sangat besar-besar-kecil dari bentuk balok.



Merencanakan, dari hasil pengamatan yang didapat anak mampu merencanakan dengan mencari informasi-informasi yang diperlukan untuk membangun rumah dengan menggunakan pola yang lain melalui melihat gambar yang gurunya berikan. KH dalam tahapan mengeksplorasi dan merencanakan mampu melakukannya dengan baik. Anak mampu mengorganisasikan apa yang mereka lihat dalam gambar dan anak menggabungkan pengamatan dan imajinasinya. Ketika anak melihat bangunan yang dibangun oleh temannya, tetapi KH tidak mempunyai pintu masuk kerumahnya dan kemudian KH mencoba untuk membuat pintu rumah dengan di dorong, hal tersebut KH perlihatkan kepada guru dan temannya dengan mendorong pintu tersebut dan menceritakan kepada teman-teman dan gurunya. Dari hasil pengamatan yang dilakukan, anak mampu mengeksplorasi dengan baik apa yang harus dikembangkan untuk menjadi sebuah bangunan yang bagus. Selanjutnya anak bisa menuangkan hasil karya tersebut boleh dalam bentuk gambar, tetapi pada kegiatan disini setelah anak selesai membuat bangunan rumah dari balok, anak melaporkan kepada guru dalam bentuk cerita lisan. Dalam tahap ini, pemecahan masalah (*problem solving*) anak sangat baik.

Tahap selanjutnya yaitu memilih atau membuat strategi, eksperimen, penyederhanaan, dan mengkategorikan permasalahan menjadi masalah yang sederhana. Berdasarkan

pengamatan dalam penelitian, subjek TA terlihat mampu dalam mengerjakan tahap strategi dimana TA mampu membuat pola dalam membangun sebuah rumah. TA membuat pola yang terinspirasi dari kamar dirumahnya, TA melakukan dengan membuat kamar satu dengan kamar yang lainnya dari beberapa balok yang berbentuk pola lingkaran O-0-o-O-0-o. Salah satu percakapan yang TA katakan kepada gurunya “*Buk, ini kamar abang dengan teman-teman, tapi kamar yang satu lagi pakoen bentuk balok jih hana sama ngoen kamar loen buk? pakoen bentuk jih O-0-o-O-0-0-O bukun O-0-o-O-0-o preh ile beh loen cuba buat ulang*” (*Buk, ini kamar abang dengan teman-teman, tapi kamar satu lagi kenapa bentuk baloknya tidak sama dengan kamar saya buk? kenapa bentuknya tidak sama dengan kamar saya buk?*). Kemudian TA mencoba membongkar dan membuat ulang sehingga bentuk balok tersebut sama persis dengan bentuk kamarnya.

TA sudah mampu mengelompokkan dan menggolongkan bentuk-bentuk balok seperti pada saat membangun dinding rumahnya dengan menggunakan balok persegi panjang yang diatur atau ditata hingga tinggi. Selanjutnya pengamatan dilakukan pada ZA, dalam tahapan strategi ZA mampu membuat dengan berbagai cara dan pengerjaannya. Dalam kegiatan percobaan atau eksperimen dalam membangun ZA sudah mampu tapi bangunannya sangat kecil, tapi ZA sudah mampu dalam mengelompokkan suatu bentuk balok. Pengamatan

yang dilakukan oleh ST, dalam tahapan ini, mampu untuk memilih strategi dengan menemukan pola dan membuat kamar setelah pintu masuk tanpa ruang tamu. ST sudah mampu mengelompokkan balok dari ukuran yang sangat besar, besar, kecil, bentuk segi empat, lingkaran, segitiga dll. ST membuat dinding menggunakan pola abc-abc (merah-hijau-biru-merah-hijau-biru) dan seterusnya sehingga dinding tersebut tinggi. Berikut percakapan Y (guru) dengan ST (anak):

Y : “sedang membangun bagian apa bang”

ST : “*sedang membuat rumah yang sangat megah dan tinggi buk*”

Y : “ini ruangan apa ya bang?” (menunjuk ruangan tersebut)

ST : “*yang nyoe kamar loen pueget buk (yang ini kamar saya buat buk), dan ini tempat tidurnya*”

Y : “apakah tidak ada ruang tamunya ya bang, berarti masuk kerumah langsung kamar tidur ya”

ST : “*hhahaha (tertawa sambil menggaruk kepala). Lage nyoe buk, ruang tamu jih dibawah dan kamar jih bak ateh (seperti ini buk, ruang tamunya dibawah dan kamar tidurnya dibagian atas)*”

Selanjutnya setelah anak selesai membuat bangunan rumah guru kemudian mengulang pertanyaan apa yang sudah mereka bangun. Sikap *problem solving* dalam lingkup perkembangan kognitif dapat terintegrasi kedalam lingkup perkembangan lainnya. Seperti ada perkembangan sosial-

emosional, bahasa, fisik-motorik, seni, dan perkembangan lainnya. Saat bermain pola balok dengan membangun sebuah rumah, kegiatan *problem solving* terjadi saat anak membangun bangunan dengan mengikutsertakan kemampuan kognisi atau kognitifnya. Seperti pada saat anak memperhatikan gambar atau melihat bangunan asli maupun di TV yang pernah mereka lihat kemudian dituangkan kedalam bermain pola balok tersebut.

Pada tahapan mencari jawaban terdiri dari tahapan ini yaitu memprediksi, mengamati, menggunakan kemampuan berhitung, menggunakan kemampuan geometris. Penelitian melalui pengamatan yang dilakukan oleh TA, pada tahapan ini TA mampu mencari jawaban kenapa bentuk pola kamar dia berbeda dengan bentuk pola kamar yang satunya. Balok yang disusun di kamarnya ada enam sedangkan kamar yang satunya ada 7 balok, dan TA membongkar dan mengulangi lagi dengan pola yang sama dengan kamarnya hingga selesai. Selanjutnya ST dalam hasil pengamatan sudah mampu memprediksi bangunan mana yang akan roboh ketika ia membuat ruang diatas serta kemampuan ST dalam membangun dinding dengan pola warna abc-abc sehingga terlihat menarik jika dilihat. Mencari jawaban disini artinya anak mampu menemukan sebuah jawaban yang mereka temukan dalam kegiatan bermain tersebut.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh anak, pada tahapan ini bahwa anak mampu melakukan pekerjaanya

dengan baik. Ada pun refleksi dalam tahap ini yaitu anak menemukan solusi alternatif, menuangkan ide apa yang ia lakukan pada proses pembelajaran saat kegiatan bermain, mengembangkan jawaban pada situasi lain, mendiskusikan jawaban kepada teman dan guru, dan menciptakan variasi. Dari hasil penelitian yang dilakukan, TA memecahkan masalah dengan menentukan solusi alternatif ketika bentuk pola kamarnya tidak sesuai dengan bentuk pola kamar yang satunya. Kemudian mendiskusikan dengan guru yang menanyakan apa yang sedang dibuat oleh TA dan TA menjawab kalau bentuk pola kamarnya tidak sesuai dengan bentuk pola kamar yang satunya dan ada yang kelebihan balok jika dihitung dan TA membongkar dan membuat ulang hingga selesai.

Pembahasan

Kemampuan *Problem Solving* Anak pada Saat Bermain Pola

Pada tahap usia ini anak perlu dikembangkan kemampuan *problem solving* dengan cara yang sederhana. Pada pengamatan pertama bermain pola dilakukan dengan cara yang sederhana yaitu bermain pola warna. Pada pengamatan pertama TA sudah mampu dalam membaca dan berpikir. Anak mengamati gambar yang di berikan kepadanya dan anak mulai berpikir bagaimana ia bisa membuat pola tersebut tanpa melakukan kesalahan. Dari hasil catatan lapangan Anak sudah mampu membaca dan berpikir dan menuangkan hasil pemikirannya kedalam bentuk pola. Ketika bermain pola warna, guru menyuruh anak untuk membuat

pola ab-ab yaitu merah-putih merah-putih dan melanjutkan pola tersebut dengan mengisi warna di Lembaran Kerja Siswa (LKPD) ada beberapa orang anak yang membuat warna yang berbeda yaitu warna hijau-kuning hijau-kuning tapi tidak merubah bentuk polanya.

Pada kasus TA ia salah dalam membuat pola selanjutnya. TA melakukan observasi dengan melihat punya teman-teman sekelasnya dan membandingkan pola miliknya dan ternyata tidak berurutan. Anak sudah mampu dan menggunakan keterampilannya dalam mengobservasi dan mengamati dalam mencari solusi untuk memecahkan sebuah permasalahan. Anak mulai menggunakan kognitifnya untuk berpikir dalam menyelesaikan sebuah persoalan. Perkembangan kognitif ditandai dengan kemampuan dan pertumbuhan seseorang dalam mencari suatu solusi dalam menyelesaikan masalah yang dia hadapi, kemampuan mengingat dan merancang. Gardner (Susanto, 2011) menyatakan kognitif seseorang digunakan dengan tepat dan cepat dalam mencari solusi untuk dipecahkan. Adua aktivitas dalam belajar kognitif diantaranya mengingat dan berpikir. Dari aktivitas tersebut awal anak mempelajari sesuatu hal, berpikir dan mengingat sampai anak mendapatkan sebuah konsep. Patnani (2013) salah satu indikator intelektual seseorang adalah kemampuannya dalam memecahkan masalah. Pemecahan masalah ini sebagai kegiatan berhubungan dengan jalan keluar menuju pada kondisi yang diharapkan. Oleh karena itu di berikan

peluang kepada anak untuk menyelesaikan suatu masalah mereka dengan cara sederhana melalui kegiatan mengamati, merencanakan, membuat suatu keputusan.

Pada tahap selanjutnya TA mencari tau dan mendapatkan informasi dari guru dan teman sekelasnya. Anak mulai mencari informasi untuk menemukan suatu solusi yang dapat dipecahkan dengan cara ia bertanya dengan guru dan teman-temannya sehingga TA dapat menyelesaikan permasalahannya dalam kegiatan bermain pola. Menurut Brewer & Scully (Syaodih, 2018) *problem solving* pada anak yaitu mengelompokkan, keterampilan observasi, mengukur, membandingkan, eksperimen, menyimpulkan, menghubungkan, dan menggunakan informasi. Pada kasus TA pertama ia mencari tau dan mengobservasi dengan cara berkeliling kelas dan melihat bentuk pola yang dibuat oleh teman sekelasnya, kemudian TA membandingkan pola warna miliknya dengan teman-temannya. Setelah diketahui pola miliknya berbeda dengan yang lain TA mencari informasi dengan bertanya kepada guru dan temannya mengapa pola yang ia buat berbeda dengan teman-temannya. Anak menyelesaikan permasalahannya sendiri dengan berusaha mendapatkan informasi yang akan menyelesaikan permasalahannya pada saat bermain. Khaironi (2017) mengatakan mengajarkan anak *problem solving* melatih anak untuk mengolah suatu informasi yang mereka dapatkan dan selanjutnya mengajarkan mereka dalam memahami keputusan secara sendirinya. *Problem solving* ini secara langsung untuk

membantu anak memahami pembelajaran dan memberikan peluang dalam menyelesaikan suatu permasalahan mereka baik di selesaikan sendiri maupun secara bersama-sama. Pembelajaran *problem solving* ini diharapkan anak dapat berpikir kritis dan menyelesaikan masalah.

Ketika anak sudah tidak mampu menyelesaikan masalah ia akan bertanya kepada gurunya dan guru akan ikut membantu anak dalam menyelesaikan masalah secara bersama-sama. Guru akan menjelaskan kepada anak dengan cara yang sederhana yang mudah anak pahami sehingga anak dapat menyelesaikan problem dan menemukan solusi. Romanti (2020) mengatakan bahwa kemampuan *problem solving* perlu dimiliki oleh anak usia dini dan kemampuan ini sangat penting karena ketika anak sedang melakukan aktivitas bermain anak pasti menemukan suatu masalah dan anak perlu memecahkannya sendiri. Anak setiap hari melakukan aktivitas dengan berbagai kegiatan, untuk memecahkan *problem solving* yang sedang anak hadapi biasanya anak akan menemukan kesulitan atas apa yang dialami oleh mereka saat itu juga. Dari kemampuan *problem solving* ini mereka akan memecahkan suatu masalah dan menemukan solusi pada saat kegiatan bermain.

Problem solving berhubungan dengan cara anak dalam mengembangkan kognitifnya dan bagaimana anak menyelesaikan masalah yang ditemuinya baik itu secara sendiri maupun kelompok. Untuk mengembangkan *problem solving*

pada anak harus dilakukan dengan cara bermain sehingga anak merasa senang dan tidak terbebani. Menurut Polya (Anggo, 2011) ada empat tahap dalam *problem solving* yaitu paham akan masalah (*understanding the problem*), memikirkan rencana (*devising a plan*), melaksanakan rencana (*carrying out the plan*), melihat kembali (*looking back*). (a) memahami *problem* dan menganalisis mencakup membuat suatu ilustrasi, mencari *problem yang khusus*, dan memahami *problem* dengan cara yang sederhana; (b) merancang dan melaksankan solusi dengan sistematis, menentukan yang akan dilakukan selanjutnya; (c) mencari solusi dari suatu masalah, (d) melihat dan memeriksa kembali solusi dari suatu *problem*. Inti dari kemampuan dari *problem solving* seorang anak dapat memecahkan suatu masalah dengan mengerjakan soal-soal yang tidak mengandalkan ingatan saja, akan tetapi anak mampu mengaitkan dengan situasi nyata. Selain itu, anak bukan hanya dihadapkan dengan masalah saja tetapi juga mereka belajar sesuatu hal yang baru.

TA dapat menyelesaikan permasalahannya dalam kegiatan bermain pola warna dengan cara yang sederhana. Pada saat seorang anak menyelesaikan suatu *problem* dengan cara yang sederhana maka anak tersebut mampu menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-harinya. TA sudah mulai paham akan permasalahan yang dihadapainya pada saat bermain pola karena aktivitas ini sudah sering dilakukan di sekolah.

Melalui bermain pola anak dapat mengembangkan kemampuan *problem solving* dan mengembangkan kognitifnya,

di mana anak dapat mengurutkan pola baik bentuk, warna, ukuran, gerakan, rasa dan suara. Ariyana (2020) mengatakan pengenalan pola memberikan fokus kepada penalaran seorang anak. Penalaran ini memungkinkan anak untuk menarik kesimpulan logis, menjelaskan pemikiran mereka, keterampilan klasifikasi logis, membenarkan proses dan solusi pada masalah mereka, menerapkan pola dan hubungan untuk sampai menemukan solusi.

Problem solving yang mengutamakan suatu proses merumuskan jawaban. Dengan pembelajaran *problem solving* ini di mana dapat mengembangkan kemampuan analitis, kritis, dan logis pada anak dan mereka harus betul-betul dilatih dalam berpikir kritis sehingga mereka bisa mandiri.

Kemampuan *Problem Solving* Anak Usia Dini dalam Mengatasi Permasalahan melalui Bermain Pola

Pada penelitian kedua anak bermain pola balok, guru memperlihatkan gambar rumah yang akan dibangun oleh anak seperti contoh gambar yang diperlihatkan oleh guru. Selibuhnya terserah bagaimana anak akan membangun sebuah rumah yang mereka inginkan, apakah anak akan mengikuti bangunan yang guru perlihatkan atau anak membuat bangunan rumah lain sesuai dengan keinginan mereka tetapi tetap menggunakan konsep pola dalam membangun rumah tersebut baik itu dalam membuat pola

warna, ukuran dan bentuk. Pada pengamatan kedua ada lima tahap kemampuan *problem solving* yang dilalui oleh anak yaitu membaca dan berpikir, tahap bereksplorasi dan merencanakan, membuat strategi, mencari jawaban, dan refleksi. Krulik (Shodiqin, 2020) menjelaskan heuristik Polya bahwa *problem solving* pada anak dilaluitahapan membaca dan berpikir (*read and think*), eksplorasi dan merencanakan (*explore and plan*), memilih strategi (*select a strategy*), mencari jawaban (*find a answer*), dan refleksi dan mengembangkan (*reflect and extend*).

Pada tahap tahap membaca dan berpikir anak mulai mengamati gambar yang diberikan oleh gurunya dan menuangkan kedalam bermain pola balok dan membuat tema yang sudah ditentukan. Selanjutnya pada tahap bereksplorasi dan merencanakan anak mampu mengorganisasi informasi dengan mengamati bentuk-bentuk pola bangunan yang dibawakan oleh gurunya dan anak melihat berbagai bentuk informasi dan bentuk-bentuk pola balok yang akan dibangun secara langsung. Berdasarkan hasil catatan lapangan pada saat guru menyuruh anak membuat pola ab-ab dengan menggunakan media apa saja yang ada dilingkungan mereka, baik itu warna, ukuran, dan bentuk. TA mulai mengamati benda benda yang ada disekitarnya dan menuangkan kedalam bermain pola. TA akan membuat pola sesuai dengan apa yang ia pikirkan yaitu dengan menempel daun kering yang berwarna kecoklatan dan daun yang berwarna hijau. anak sudah menggunakan kemampuan kognitifnya dalam proses berpikir dan menemukan ide dalam menggunakan media yang

ada di lingkungan sekitar. Di mana guru menyuruh anak berpikir untuk membuat pola dengan menggunakan media yang ada disekitar anak dan anak mampu berpikir dan memecahkan satu persoalan di dalam kegiatan bermain. Dostal (2015) anak usia dini mengeksplorasi pola ada empat tingkatan (a) mengenali suatu pola, (b) anak menjelaskan suatu pola tersebut, (c) anak mengembangkan suatu pola, (d) dan menciptakan suatu pola.

Tahap merencanakan, anak mampu merencanakan dengan mencari informasi-informasi yang diperlukan untuk membangun rumah dengan menggunakan pola yang lain melalui melihat gambar yang gurunya berikan. Anak mampu mengorganisasikan apa yang mereka lihat dalam gambar dan anak menggabungkan pengamatan dan imajinasinya. Dari hasil pengamatan yang dilakukan, anak mampu merencanakan dengan baik apa yang harus dikembangkan untuk menjadi sebuah bangunan yang bagus. Pada tahapan ini anak merencanakan untuk membangun sebuah rumah yang ia inginkan.

Selanjutnya anak membuat strategi, pada tahap ini anak sudah mampu buat pola dalam membangun sebuah rumah. Anak membuat bangunan kamarnya yang berbentuk balok lingkaran dengan pola lingkaran sangat besar - lingkaran besar – lingkaran kecil. Anak mengelompokkan dan menggolongkan bentuk-bentuk balok seperti pada saat membangun dinding rumahnya dengan menggunakan balok persegi panjang yang diatur atau

ditata hingga tinggi. Anak membuat dinding rumah menggunakan pola abc-abc (merah-hijau-biru-merah-hijau-biru) dan seterusnya sehingga dinding tersebut tinggi. Tidak berbeda dari hasil catatan lapangan yaitu anak membuat pola dari media batu dengan bentuk dan ukuran. Ia mengumpulkan batu yang ukurannya sangat besar-besar-kecil dari bentuk bulat. Anak tersebut membuat strategi saat batu ditumpukan keatas agar tidak jatuh. Anak tersebut membuat pola abc-abc dengan menumpukan batu sangat besar-besar-kecil hingga tinggi keatas. saat tumpukan batu sudah meninggi dan berbentuk pola ia meletakkan batu sangat hati-hati agar tidak merusak atau jatuh ke bawah. Dari temuan yang dijelaskan anak mampu menggunakan keterampilanya dalam membuat strategi sehingga permasalahan tersebut bisa diatasi dengan anak menggunakan keterampilan tersebut.

Selanjutnya pada tahap mencari jawaban di mana anak mampu mencari jawaban kenapa bentuk pola kamar dia berbeda dengan bentuk pola kamar yang satunya. Balok yang disusun di kamarnya ada enam sedangkan kamar yang satunya ada 7 balok, dan anak membongkar dan mengulangi lagi dengan pola yang sama dengan kamarnya hingga selesai. Anak juga sudah mampu memprediksi ketika bangunannya akan roboh. di sini anak menggunakan kemampuan kognitifnya dalam berhitung mengamati kembali bentuk bentuk pola kamar yg sudah dibangun. Pada terakhir yaitu tahap refleksi yaitu anak menemukan solusi alternatif, menuangkan ide apa yang ia

lakukan pada proses pembelajaran saat kegiatan bermain, mengembangkan jawaban pada situasi lain, mendiskusikan jawaban kepada teman dan guru, dan menciptakan variasi.

Kelima tahapan dalam perkembangan *problem solving* tersebut sudah dilakukan oleh anak. Pada proses *problem solving*, subjek telah melibatkan aktifitas kognitifnya di saat bermain pola balok. Aktifitas kognitif proses berpikir pada anak dalam menilai, menghubungkan dan mempertimbangkan sesuatu kejadian. Proses *problem solving* diharapkan anak fokus memperoleh dan menggunakan sumber belajar, informasi dan penalaran. Seperti yang sudah dijelaskan, kemampuan kognitif anak usia dini yaitu perkembangan dan pertumbuhan kapasitas intelektual. Kapasitas intelektual ini suatu bagian proses berpikir seorang anak. Bagian ini digunakan untuk proses mencari sebab-akibat, mengetahui dan membimbing tingkah laku anak melalui proses belajar dalam mengingat, berpikir dan memahami. Rilasya (2016) *problem solving* dapat dikembangkan melalui berbagai cara yaitu memberikan kesempatan dari *problem* yang dihadapi anak dengan memberikan suatu kebebasan dalam bereksplorasi dan bereksperimen terhadap benda-benda yang ada disekitarnya

Greeno (Dewi, 2020) ada tiga jenis *problem* yang terdiri dari (1) *problem* yang bersifat membangun struktur pada anak (*problems of inducing structure*), di mana kemampuan kognitif untuk membangun pemahaman anak usia dini. Tugas utama

anak adalah menemukan pola hubungan unsur yang disajikan dalam persoalan tersebut. (2) *problem* yang bersifat transformasi (*problems of transformation*), masalah transformasi terdapat tujuan dan kondisi tertentu dan tujuan serta rangkaian prosedur yang menghasilkan perubahan situasi. *Problem solving* pada anak usia dini dalam permasalahan ini anak menemukan *problem* dan mengubah menjadi sebuah penyelesaian yang baru dengan ide kreatifnya. Dimana dalam masalah ini tugas anak diharapkan memiliki keterampilan untuk memikirkan ide dan menyusun strategi dengan tujuan menganalisa sebuah *problem* tersebut (*means-end analysis*). (3) masalah yang bersifat penataan (*problems of arrangement*), *problem* ini berkaitan dengan penataan atau pengaturan dimana *problem* yang beberapa terdapat unsur dan mewajibkan anak untuk menata dan mengatur unsur tersebut dengan kriteria yang ada.

Berbagai masalah terjadi pada saat anak bermain pola balok ditandai dengan bangunan cepat roboh, hilangnya pola, bentuk pola kamar yang satu berbeda dengan yang lainnya, rumah tidak memiliki ruang tamu dan lain sebagainya. Namun anak tetap mampu mencari solusi dalam permasalahan-permasalahan tersebut dengan melakukan beberapa tahapan *problem solving* dan rasa ingin tahu anak dalam berpikir dan mencari solusi dalam memecahkan masalah tersebut sangatlah besar. Via (2015) National Association for the Educational of Young Children (NAEYC) menyatakan anak mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi pengalaman *problem solving* ini bisa

membantu anak untuk mengembangkan rasa ingin tahunya yang berkaitan dengan keterampilan anak untuk berpikir lebih luas tentang hubungan sebab-akibat. Anak-anak belajar bagaimana mencapai suatu tujuan, memiliki kepuasan, kepercayaan diri dari kemampuan *problem solving*. Khatimah (2018) *problem* yang diberikan pada anak harus dihubungkan dari pengalaman sehari-harinya dan dihubungkan juga dengan dunia nyata mereka, agar anak jadi lebih tertarik dalam memecahkan suatu masalah yang ditemui olehnya.

Setiap pertemuan, perkembangan pada *problem solving* anak terlihat ketika guru memberikan media yang menarik. Briggs (Sudarjat, 2008) media pembelajaran sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran seperti buku, video, film, dan sebagainya. Saat anak mengamati media yang diinginkan anak akan memberikan argumen atau komentar kepada guru, kemudian guru memberikan penguatan, dan setiap anak mempunyai kemampuan yang berbeda-beda dalam melihat atau memaknai gambar yang diberikan. Oleh sebab itu dalam mendukung pembelajaran pada anak guru harus memilih bahan pembelajaran yang memiliki masalah. Setyaningtyas (2019) kurangnya variasi penyampaian guru pada proses pembelajaran juga akan berdampak pada perkembangan kognitif anak, dan akibatnya anak jadi tidak memahami serta kurang memiliki kemampuan *problem solving* dalam menyelesaikan masalah.

Anak usia dini kemampuan *problem solving* akan berkembang dengan baik sesuai dengan tahapan apabila mereka berada pada lingkungan yang mendukung untuk memicu pemikirannya. Kemampuan *problem solving* anak akan meningkat apabila ada bantuan dari lingkungan dan menstimulasi anak dengan kegiatan-kegiatan yang menyenangkan. Jadi, orang tua maupun guru serta teman bermain membantu perkembangan kognitif anak. Peran guru juga sangat penting dalam meningkatkan *problem solving* pada anak usia dini dimulai dari guru mengungkapkan masalah, dan mereka hendaknya menghadapkan masalah tersebut kepada anak. Guru mendiskusikan pemecahan masalah (*problem solving*) dengan anak sehingga mereka lebih menyadari pentingnya *problem solving*. Utami (2014) guru hendaknya dituntut untuk mencari dan menemukan suatu proses pembelajaran atau cara mengajar yang seharusnya dapat memberikan motivasi belajar untuk anak dan menghasilkan suatu proses pembelajaran yang menarik dan disukai anak sehingga anak berpikir kritis dan logis dalam memecahkan suatu masalah secara mandiri dan kreatif.

Peran orang dewasa sangat penting dalam mengembangkan *problem solving* anak, pendidik dan orang tua mengungkapkan masalah dan mendiskusikan pemecahan tersebut sehingga mereka lebih menyadari pentingnya pemecahan masalah. Diharapkan anak paham akan masalah yang mereka temukan dan mereka dapat menyelesaikan

masalah tersebut, dari berbagai *problem* yang anak temukan diharapkan agar mereka mampu menanamkan pada dirinya untuk perkembangan menjadi manusia dewasa (Fleer, 2019).

Kesimpulan & Saran

Kemampuan *problem solving* pada anak usia dini melalui bermain pola warna anak sudah mampu bereksperimen, mengamati hasil bermain pola warna, membandingkan urutan pola warna nya dengan teman sekelas, mengkomunikasikan hasil urutan pola warna dengan guru dan teman sebayanya kenapa hasil urutan pola warna bisa berbeda dan anak dapat mengatasi suatu masalah. Pada pengamatan kedua, kemampuan *problem solving* anak usia dini dalam mengatasi permasalahan melalui bermain pola bahwa kemampuan *problem solving* pada anak saat bermain pola balok ada lima tahap pemecahan masalah (*problem solving*) anak yaitu tahap membaca dan berpikir anak sudah mampu dalam mengamati suatu gambar dan menuangkan kedalam bermain balok, tahap mengeksplorasi dan merencanakan anak mampu mengorganisasi informasi dengan mengamati bentuk-bentuk pola bangunan dan anak akan merencanakan bangunan bentuk rumah seperti yang mereka inginkan dan anak mampu mengorganisasikan sesuatu yang di lihat dalam gambar dan anak menggabungkan pengamatan dan imajinasinya. Selanjutnya tahap memilih strategi anak sudah mampu membuat strategi dalam membangun sebuah rumah dari

macam-macam bentuk balok dan mengkategorikan permasalahan menjadi masalah yang sederhana. Tahap mencari jawaban mampu mencari jawaban kenapa bentuk pola kamar dia berbeda dengan bentuk pola kamar yang satunya dan balok yang disusun di kamarnya ada enam sedangkan kamar yang satunya ada 7 balok. Tahap refleksi dan pengembangan anak menemukan solusi alternatif, menuangkan ide apa yang ia lakukan pada proses pembelajaran saat kegiatan bermain, mengembangkan jawaban pada situasi lain, mendiskusikan jawaban kepada teman dan guru. Diharapkan kepada peneliti selanjutnya, agar permainan-permainan lain dapat meningkatkan aspek perkembangan anak.

Daftar Pustaka

- Anggo, M. 2011. Pemecahan Masalah dalam Matematika Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognisi Siswa. *Edumatica Jurnal Pendidikan Matematika*. 1(2). <https://online-journal.unja.ac.id/index.php/edumatica/article/view/182> (diakses 2 Maret 2021)
- Ariyana, I, Komang, Sesara. 2020. Pembelajaran Konsep Pola untuk Anak Usia Dini dalam Kaitannya dalam Problem Solving. Widya Kumara: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 1. No. 1. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/JPAUD/article/view/579/612> (diakses 8 Juli 2021)
- Bobik, P., Boschini, Dkk. 2016. Primary helium cr inside the magnetosphere: A transmission function study. *Astroparticle, particle and space physics, detectors and medical physics applications – proceedings of the 9th*

- Conference*, 909-916.
https://doi.org/10.1142/9789812773678_0145 (diakses 7 Juli 2021)
- Dewi, C. M. 2020. Perbedaan Model Pembelajaran Sentra dan Model Pembelajaran Kelompok terhadap Kemampuan Problem Solving pada Anak. *Jurnal PAUD Teratai*. Vol. 1. No. 9.
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id./index.php/paud-teratai/article/view/34700> (diakses 6 Maret 2021)
- Dostál, J. 2015. *Theory of Problem Solving*. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 174, 2798–2805.
DOI:[10.1016/j.sbspro.2015.01.970](https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.970) (diakses 9 Juli 2021)
- Fleer, M. 2019. Scientific Playworlds: a Model of Teaching Science in Play-Based Settings. *Research in Science Education*. 49(5), 1257–1278.
<https://doi.org/10.1007/s11165-017-9653-z> (diakses 9 Juli 2021)
- Khaironi, M. 2017. Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*. Vol. 1. No. 2. <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/546> (diakses 6 Juli 2021)
- Latif, M. dkk. 2014. Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi. *Jurnal Obsesi: Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 2. No. 2. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi> (diakses 7 Juli 2021)
- Lestari, Dani, L. 2020. Pentingnya Mendidik Problem Solving pada Anak melalui Bermain. *Jurnal Pendidikan Anak*. Vol. 9 (2), 100-108. Available online:
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa> (diakses 20 Maret 2021)
- Masyitho, S. 2015. Peningkatan kemampuan mengenal pola Abc-Abc melalui Media Gelang Warna di Kelompok A PAUD Gamsana, Otvai, Alor. *Jurnal Pendidikan Anak*.

6(1), <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/download/12347/8921> (diakses 1 Mei 2021)

- Menteri Pendidikan Nasional. 2009. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia tentang Pendidikan Anak Usia Dini Nomor 58*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Montolalu, dkk. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyasa. 2014. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nadila, P. 2020. Pentingnya Melatih Problem Solving pada Anak Usia Dini melalui Bermain. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan*. Vo. 21. No. 1. <http://pedagogi.ppj.unp.ac.id/> (diakses 6 Juli 2021)
- Patnani, M. 2013. Upaya Meningkatkan Problem Solving Pada Mahasiswa. *Buang Jurnal Psikogenesis*. Vol. 1. No. 2. <https://academicjournal.yarsi.ac.id/index.php/Jurnal-Online-Psikogenesis/article/view/43> (diakses 29 Juli 2021)
- Pendidikan, K., & Kebudayaan, D. A. N. (2015). Menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia nomor 137 Tahun 2013 Tentang. Gitin, L. (n.d.). *The Pupil Personnel Administrato*
- Rilasya, V. 2016. Pengaruh Penggunaan APE dalam Mengembangkan Kemampuan Pemecahan Masalah pada Anak Usia Dini. *Jurnal Early Childhood Education*. Vol. 2. No.2. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/> (diakses 7 Juli 2021)
- Romanti S, Rohanita. 2020. Peran Guru Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Memecahkan Masalah di Sentra Bahan Alam. *Jurnal AUDHI*. Vol. 3. No. 1. <https://jurnal.uai.ac.id/index.php/AUDHI/article/view/587> (diakses 6 Juli 2021)
- Sanusi A & Muqowwim. 2020. Studi Kasus Lingkungan Keluarga di Desa Pejangik: Pola Pembiasaan

- Pemecahan Masalah bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi*. Vol. 4. No. 1. ISSN 2549-7367. <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/2245> (diakses 8 Juli 2021)
- Sudrajat, A. 2008. *Media Pembelajaran* (Online). <http://akhmadsudrajat.wordpress.com./2008/01/12/konse-p-media-pembelajaran/> diakses 10 Juni 2021 (diakses 20 Maret 2021)
- Shodiqin, dkk. 2020. Profil Pemecahan Masalah menurut Krulik dan Rudnick ditinjau dari Kemampuan *Walfram Mathematica*. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (Prosnampas)*. Vol. 3. No.1. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpsasca/article/download/672/590/> (diakses 4 Agustus 2021)
- Sujiono, Y. 2007. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Susanto Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana. Prenada. Media Group.
- Setyaningtyas, P., Wahyuningsih, S., Syamsuddin, M.M., n.d. 2019. Efektivitas Brain Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*. Vol. 7. No. 3. <https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/view/36440> (diakses 25 Juli 2021)
- Syaodih, E. Setiasih. O. Ramadona, N. U. R. F., & Handayani, H. (2018). Pengembangan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini dalam Pembelajaran Proyek di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak*. 12(1), 29-36. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud/article/view/6574>

- Timbul, N. & Tatik, R, M. 2016. Bantuan Awal Kesulitan Belajar Matematika Anak Usia Dini melalui Intervensi dan Struktur. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*. 6(2), ejournal.unikama.ac.id/index.php/jrnspirasi/article/download/1329/1013 (diakses 1 Juni 2021)
- Utami, L. O., Utami, I. S., & Sarumpaet, N. 2017. Penerapan metode problem solving dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui kegiatan bermain. *Jurnal Tunas Siliwangi*. 3(2), 175–180. <http://ejournal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/tunas-siliwangi/article/view/649>
- Utami, N. W. Waluya, B. Masyuri. 2014. Keefektifan Model Pembelajaran Problem Solving Berbasis Gallery Walk terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *Journal of Mathematic education*. Vol. 3. No. 2. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujme> (diakses 20 Juli 2021)
- Via, A. 2015. Pengaruh Metode Experimen Terhadap Keterampilan Pemecahan Masalah dalam Pembelajaran Sains pada Anak Taman Kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* (Online) http://repository.upi.edu/14349/4/S_PAUD_1003438_Chapter1.pdf (diakses 13 Juli 2021)
- Yuhatriati & Dewi, W. 2016. Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak melalui Bermain Rancang Bangun Balok di PAUD IT Al Fatih Kota Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 2. No. 1. <http://jim.unsyiah.ac.id/paud/article/view/351> (diakses 8 Juli 2021)
- Yuhatriati & Yuriansa, A. 2018. Patterns playing for early childhood education: Mathematics learning for early childhood education. *Journal of Physics: Conference Series*. 1088. <http://dx.doi.org/10.1088/1742-6596/1088/1/012099> (diakses 9 Maret 2021)